Orcs Orcs Orcs

Un jeu de Frank Thyben pour 2 à 4 joueurs

Matériel - Jeu de base

• 1 plateau de jeu

• 1 Tour

Composée de 2 parties à assembler avant le début du jeu.

• 72 marqueurs Créature

x16 x16 x12 x12 x8 x8 verso

• 72 pions de Créature

x16 x16 x12 x12 x8 x8

• 76 socles

32x vert 24x jaune 16x rouge 4x noir

• 4 Pions Mage

1 x vert, jaune, bleu & rouge

• 4 Tableaux de chasse

Verso : module « actions bonus »

Recto : jeu de base

• 34 cubes en bois

7 x rouge, vert, bleu & jaune *6 x blanc*

• 32 Sorts de départ

8 par joueur – identifiés par la couleur du cadre de texte

verso

• 40 Cartes Sort

verso

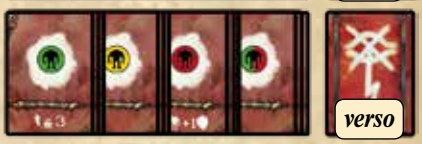
20 sorts de Savoir *20 sorts d'Attaque*

• 8 Cartes Mission

pour le module « Missions secrètes »

verso

• 15 cartes Destin



verso

• 14 Cartes Poison

verso

• 1 Jauge de score

• 4 Cartes de référence

• 1 livret de règles

• 1 supplément

Introduction et but du jeu

Bienvenue au Tournoi Annuel des Lanceurs de Sorts, qui oppose les mages les plus talentueux du pays.

Cette compétition annuelle oppose les mages les plus brillants du royaume. Les participants doivent défendre la tour contre une horde d'orques déchaînés.

Accaparez-vous la meilleure place et écrasez le plus de créatures en lançant vos sorts avec maestria.

Tous les coups sont permis ! Que le jeu commence ! Il est temps de savoir qui coiffera la Couronne de l'Ecrabouilleur d'Orques !

Mise en place - Jeu de base - (exemple pour 4 joueurs)

General material

1. Déployez le **plateau** au centre de la zone de jeu.

Il est composé de 6 quartiers comprenant 3 sections et une case tour.

2. Assemblez la **tour** et posez-la au centre du plateau. Les nombres qui y figurent doivent pointer dans la même direction que ceux du plateau.

3. **Les cartes Poison :** placez les cartes Poison en tas, face visible, sur l'emplacement réservé à cet effet.

4. **Les cartes Destin :** mélangez les 15 cartes Destin et placez le paquet face cachée sur l'emplacement réservé à cet effet sur le plateau.

5. **Les cartes Sort :** triez les cartes Sort en fonction des deux symboles figurant en bas à droite et mélangez les deux paquets séparément.

Placez chacun de ces paquets face cachée près du plateau.

Révélez les 3 premières cartes de chacune de ces pioches, qui forment la palette de sorts.

7.

Gobelin

Orque

Shaman gobelin

Cavalier orque

Golem de lave

Chef

6. Compteurs de créatures : posez un cube blanc sur la première case sous chaque image de créature.

7. Les créatures : triez les 6 types de créatures et disposez-les à portée de main, près du plateau.

Ils existent en 3 catégories :

faibles, **forts** et **puissants**.

Placez chaque créature sur un socle coloré comme sur l'image ci-dessus.

8. Marqueurs Créature : selon le nombre de joueurs, les marqueurs Créature comportant les nombres suivants sont retirés du jeu :

Nombre de joueurs	*2*	*3*	*4*
Marqueurs Créature numérotés	*3 & 4*	*4*	*aucun*

Mélangez ensuite les marqueurs Créature face cachée et placez-les au bout de chaque quartier du cercle, en deux tas de hauteur équivalente :

Nombre de joueurs	*2*	*3*	*4*
Marqueurs Créature par quartier	*8*	*10*	*12*

Pour chaque quartier, retournez 2 marqueurs de créature et placez les pions Créature correspondants sur la section extérieure du quartier en question. Retirez ensuite les marqueurs dévoilés du jeu.

Matériel des joueurs

Chaque joueur prend un mage et un tableau de chasse, ainsi que tous les cubes et les cartes Sort de départ à sa couleur. Chaque joueur reçoit également une carte de référence.

Cartes Sort de départ :

Sorts de départ : rouge ; les sorts de départ se distinguent par la couleur des encadrés.

Chaque joueur mélange ses cartes Sort de départ et place le paquet face cachée près de son tableau de chasse. Il y pioche 4 cartes pour constituer sa main de départ.

Les mages :

placez les pions Mage sur la tour comme suit :

Mage:	*bleu*	*vert*	*rouge*	*jaune*
Space:	*1*	*2*	*3*	*5*

Insérez chaque mage dans un socle noir en début de partie.

Le tableau de chasse : posez un cube en bois en bas de chaque jauge de crânes.

C'est le plus jeune joueur qui commence.

Remettez les accessoires inutilisés dans la boîte, vous n'en aurez pas besoin pendant cette partie.

Règles du jeu

Une partie d'OOO est divisée en rounds de jeu.

Au début de chaque round, on révèle une carte Destin.

Ensuite, le joueur de départ joue son tour, suivi des autres joueurs dans le sens des aiguilles d'une montre.

Le tour d'un joueur est composé de 3 phases :

- **1. Retourner des marqueurs Créature**
- **2. Effectuer des actions**
- **3. Piocher de nouveaux sorts**

Une fois que tous les joueurs ont terminé leur tour, le round suivant commence.

Détail d'un round de jeu

Retourner une carte Destin

La première carte de Destin de la pioche est révélée et placée dans la case de carte Destin.

Elle indique quelle catégorie de créatures se déplacera d'une section vers la tour, ainsi que les règles spéciales qui s'appliquent éventuellement au round de jeu.

Haut :

Toutes les créatures de la catégorie indiquée se déplacent d'une section en direction de la tour. Si plus d'une catégorie apparaît, toutes les créatures correspondantes se déplacent.

Exemple : la carte Destin indique que toutes les créatures fortes (jaune) et puissantes (rouge) avancent d'une section vers la tour.

Toute créature qui atteint la tour est retirée du plateau et on ajuste le compteur correspondant en conséquence : pour chaque créature qui arrive à la tour, le compteur de sa catégorie recule de 1 case. Un compteur ne peut plus reculer s'il a déjà atteint la dernière case.

Si le mage d'un joueur se trouve dans le quartier par lequel une créature est arrivée dans la tour, il perd une des créatures de cette catégorie qu'il avait déjà vaincue : celle-ci retourne dans la boîte. Si le joueur n'a encore vaincu aucune créature de ce type, rien ne se passe.

Note : vous apprendrez comment vaincre une créature dans la section consacrée aux sorts d'attaque.

Exemple : le gobelin atteint la tour et retourne dans la boîte de jeu. Le cube blanc correspondant du compteur de créature recule de 1 case. Comme le joueur rouge se trouve dans cette section, il doit se débarrasser d'un des gobelins qu'il a déjà vaincus.

Bas :

Cette règle spéciale s'applique à tous les joueurs pendant ce round. S'il n'y a pas de texte, c'est tout simplement qu'aucune règle spéciale ne s'applique pendant ce round. Toutes les règles spéciales sont expliquées dans le supplément.

Exemple : durant ce round, toutes les créatures bénéficient de 1 point de vie supplémentaire.

Tour d'un joueur

1. Retourner des marqueurs Créature

Le joueur actif effectue les deux étapes suivantes dans l'ordre :

1) Le joueur révèle un marqueur Créature sur chaque quartier ne comportant aucune créature (à condition qu'il y reste des marqueurs). Ensuite, il place le pion Créature correspondant sur la section extérieure de ce quartier et retire le marqueur du jeu. On saute cette étape s'il y a au moins une créature sur chaque quartier.

2) Ensuite, le joueur révèle un marqueur Créature sur un quartier de son choix, qui ne peut pas être celui qu'occupe actuellement son mage. Là encore, il place le pion Créature correspondant sur la section extérieure du quartier et retire le marqueur du jeu.

Note : Vous ne pouvez choisir qu'un quartier où il reste des marqueurs Créature cachés.

Exemple : deux quartiers ne comportent aucune créature. Le joueur révèle un marqueur créature sur chacun et place les pions correspondants sur leur section extérieure.

Exemple : le joueur vert choisit le quartier 5 pour révéler un marqueur Créature. Il n'aurait pas pu choisir le quartier 4, qu'il occupe actuellement avec son mage.

2. Effectuer des actions

Pendant son tour, le joueur actif peut effectuer 2 actions. Pour chacune, il a le choix entre ces trois options :

a) Se téléporter ou **b) Lancer un sort** ou **c) Passer**

a) Se téléporter :

Le joueur place son mage sur n'importe quelle case vide de la tour.

Exemple : le joueur rouge ne peut placer son mage que sur les cases 1 et 4 de la tour. Les autres sont déjà occupées.

b) Lancer un sort :

Toutes les cartes des joueurs comportent des sorts puissants qui les aident à vaincre les créatures qui attaquent. Il existe 3 catégories de sorts :

Les sorts d'Attaque peuvent être lancés sur une créature unique ou un groupe de créatures, selon la carte. Ils leur infligent des dégâts.

Les sorts de Savoir aident les joueurs à apprendre de nouveaux sorts plus puissants.

Les sorts de Soutien aident les joueurs à faire pencher la situation en leur faveur.

Quand il lance un sort, le joueur choisit une des cartes de sa main et la joue face visible devant lui.

Il reçoit 1 point d'énergie du type indiqué par le symbole au sommet de la carte.

L'énergie requise pour lancer un sort apparaît à gauche et l'effet à droite.

Exemple : le joueur lance le sort « Cold snap », générant 1 point d'énergie d'Eau. Avec l'énergie ainsi produite, il peut par ailleurs utiliser le premier effet de ce sort, qui inflige 1 point de dégât à une créature.

Un joueur peut accroître la puissance d'un sort en jouant des cartes supplémentaires de sa main en tant qu'améliorations. Chaque carte ainsi jouée augmente l'énergie du sort.

Note : les cartes jouées en tant qu'améliorations s'ajoutent à l'énergie du sort, mais leurs effets sont ignorés.

Quand un joueur ne veut ou ne peut plus ajouter de cartes d'amélioration, il applique les effets de son sort en fonction de l'énergie dont il dispose à cet instant.

***Important :** on ne peut appliquer qu'un effet d'un sort à la fois !*

Finalement, le joueur remet sa carte Sort et les éventuelles cartes d'amélioration qu'il a jouées dans la défausse.

Tous les sorts sont présentés en détail dans la section « **Les sorts en détail** » page 8.

Si le joueur n'a pas encore utilisé toutes ses actions disponibles, il peut décider de nouveau de se téléporter, de lancer un autre sort ou de passer.

Exemple : le joueur rouge lance le sort « Zap » et y ajoute une autre carte de sa main en tant qu'amélioration. Il dispose donc désormais de 2 points d'énergie de Foudre et peut utiliser le second effet de Zap, infligeant 2 points de dégâts à l'orque.

c) Passer : X

Quand il choisit de passer, le joueur n'effectue plus d'autres actions pendant ce round et passe à la

3. Piocher de nouveaux sorts de son tour.

3. Piocher de nouveaux sorts

Une fois que le joueur actif a terminé ses actions, il remet dans la défausse les cartes qui lui restaient en main.

Pour terminer son tour, le joueur pioche alors 4 nouvelles cartes Sort. Si la pioche est épuisée au moment où un joueur pioche ses sorts, on mélange la défausse pour créer une nouvelle pioche, où le joueur pourra continuer à prendre les cartes qui lui manquent.

Exemple : le joueur a utilisé toutes ses actions et défausse les cartes de sa main. Il pioche ensuite 4 nouveaux sorts.

Les sorts en détail

Sorts d'Attaque

Un joueur ne peut lancer des sorts d'Attaque que contre les créatures situées dans le même quartier que son mage. Il peut les lancer sur n'importe quelle créature qui s'y trouve, qu'elle soit juste devant lui ou sur une section plus éloignée.

Le nombre rouge figurant à côté des symboles d'énergie magique indique le nombre de points de dégâts infligés à la créature visée.

Si le nombre de points de dégâts infligés à une créature est supérieur ou égal à ses points de vie (indiqués dans un cœur sur le tableau de chasse), la créature en question est vaincue et le joueur conserve son pion près de son tableau de chasse.

Exemple : le joueur vert lance un sort Cold Snap amélioré et inflige 2 points de dégâts au gobelin. Celui-ci n'a que 2 points de vie et il est donc vaincu. Le joueur place le gobelin près de son tableau de chasse.

De plus, le joueur fait monter d'un cran le cube sur la « jauge de crânes » correspondante de son tableau de chasse. Quand le cube atteint la case du haut, le joueur gagne le pouvoir bonus correspondant et peut l'utiliser jusqu'à la fin de la partie. Reportez-vous au supplément pour une explication de ces pouvoirs.

Exemple : le joueur fait monter son cube d'un cran sur la jauge de crânes. Comme il est arrivé à la case du haut, le joueur gagne le pouvoir correspondant, qui lui permet de piocher 5 sorts au lieu de 4 à la fin de son tour.

Une créature conserve les dégâts infligés jusqu'à la fin du tour du joueur. Par conséquent, un joueur peut infliger des dégâts à une créature en plusieurs actions afin de réussir à la vaincre.

Toutefois, une créature qui n'est pas vaincue à la fin du tour d'un joueur récupère et regagne la totalité de ses points de vie.

Exemple : le joueur vert lance le sort Zap en tant que 1re action et inflige 1 point de dégât au gobelin. Avec sa 2e action, il lance Cold Snap et inflige 1 point de dégât de plus, ce qui lui permet de vaincre le gobelin.

Smash, Zap, Cold Snap et Fire Spark:

Ces sorts infligent jusqu'à 3 points de dégâts à une créature située sur le même quartier que le mage qui les lance.

Fireball (Boule de feu) :

La Boule de feu inflige jusqu'à 5 points de dégâts à une créature située sur le même quartier que le mage qui la lance.

Note : *comme les 3 autres sorts de cette page, la boule de feu ne peut être lancée qu'au moyen d'une amélioration (pour disposer de l'énergie nécessaire).*

Exemple : le joueur vert améliore son sort « Fireball » et inflige 5 points de dégâts au golem de lave. Comme celui-ci n'a que 4 points de vie, il est vaincu.

Lightning Bolt (Eclair) :

L'Éclair inflige jusqu'à 4 points de dégâts à une créature. Le joueur peut cependant attaquer n'importe quelle créature du plateau, quel que soit le quartier où elle se trouve.

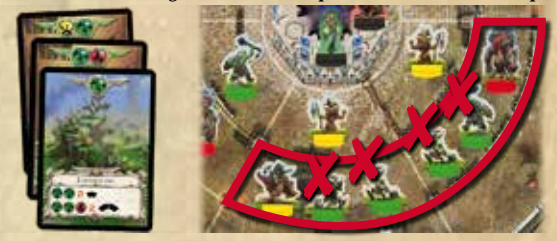
Exemple : le joueur vert lance un « Lightning Bolt » amélioré et triomphe du shaman gobelin situé sur un quartier voisin.

Earthquake (Séisme) :

Quand il applique le premier effet, le joueur inflige 2 points de dégâts à chaque créature située sur la section de son choix du quartier où se trouve son mage.

Exemple : le joueur vert lance le sort « Earthquake » (Séisme) et inflige 2 points de dégâts à toutes les créatures de la section médiane, ce qui lui permet de vaincre les deux gobelins. Il reste 1 point de vie au cavalier orque.

Quand il applique le second effet, le joueur inflige 2 points de dégâts à chaque créature située sur une section voisine (à droite ou à gauche : c'est au joueur de choisir) de la ou des premières créatures touchées.



Exemple : le joueur vert lance « Earthquake » (Séisme) et triomphe de 3 gobelins et de 1 orque en une seule action.

Ice Storm (Blizzard) :

Quand il applique le premier effet, le joueur inflige 2 points de dégâts à chaque créature située sur la section de son choix du quartier où se trouve son mage.

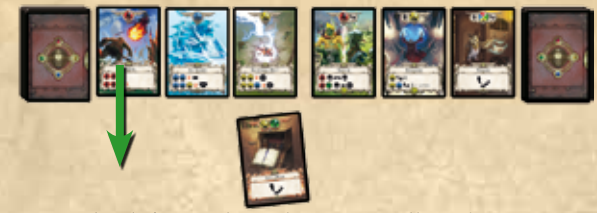
Quand il applique le second effet, le joueur inflige en plus 2 points de dégâts à chaque créature de la section située derrière la première section affectée.

Exemple : le joueur bleu utiliser sa 1re action pour lancer un sort « Ice Storm » (blizzard) infligeant 2 points de dégâts à toutes les créatures des sections intérieure et médiane. Les 2 gobelins sont immédiatement vaincus. Pour sa 2e action, il lance Smash et triomphe ainsi du shaman gobelin de la section intérieure.

Sorts de Savoir

Quand il lance un de ces sorts, le joueur ne joue que cette carte et peut prendre une des cartes Sort de la palette. Il la met alors dans sa défausse personnelle. On pioche une carte du paquet approprié (s'il n'est pas épuisé) pour remplir l'emplacement vide de la palette.

Note : les nouveaux sorts ne peuvent être utilisés qu'aux tours ultérieurs.



Exemple : le joueur lance le sort « Spell Book » (Grimoire) et décide de prendre Fireball (Boule de feu) dans la palette. Il renvoie ensuite Spell Book et Fireball dans sa défausse, puis on remplit l'emplacement désormais vide de la palette de sorts.

Si un Grimoire (Spell book) est joué en tant qu'amélioration, le joueur doit choisir entre deux types de magie pour accroître son énergie.

Si Sagesse (Wisdom) est jouée en tant qu'amélioration, le joueur peut accroître le type d'énergie magique de son choix.

Exemple : le joueur décide d'obtenir 1 point d'énergie de la Terre.

Exemple : le joueur peut choisir quel type d'énergie lui confère cette amélioration.

Sorts de Soutien

Switch (Interversion) :

Quand il applique le premier effet, le joueur peut intervertir deux créatures de son choix, où qu'elles se trouvent sur le plateau.

Quand il applique le second effet, le joueur peut déplacer n'importe quelle créature sur n'importe quelle section du quartier où se trouve son mage.

Exemple : le joueur rouge prend le golem de lave pour l'amener sur la section intérieure du quartier qu'occupe son mage.

Replenish (Réapprovisionnement) :

Quand il applique le premier effet, le joueur peut piocher 2 cartes de sa pioche pour les ajouter à sa main.

Quand il utilise l'effet amélioré, le joueur pioche 2 cartes de sa défausse et peut effectuer une action supplémentaire durant son tour.

Exemple : le joueur lance Replenish et pioche 2 cartes de sa pioche.

Magic Bonds (Liens magiques) :

Quand il applique le premier effet, le joueur peut faire avancer n'importe quelle créature du plateau d'une section en direction de la tour.

Quand il applique le second effet, le joueur peut faire avancer n'importe quelle créature du plateau de deux sections en direction de la tour.

Si la créature arrive à la tour suite à l'effet de ce sort, procédez comme indiqué dans la section « Retourner une carte Destin ».

Exemple : le joueur lance Magic Bonds et fait avancer le shaman gobelin d'une section. Ce dernier atteint la tour : on le remet dans la boîte et le cube correspondant du compteur de créatures descend d'une case.

Voodoo (Vaudou) :

Quand il lance ce sort, le joueur force un de ses adversaires à renvoyer une des cartes de sa main dans la défausse.

Quand il utilise l'effet amélioré, le joueur gagne 1 action supplémentaire et tous ses adversaires doivent se défausser d'une carte de leur main.

Important : *l'effet de ce sort ne s'applique qu'aux joueurs qui ont plus de 3 cartes en main.*

Exemple : le joueur rouge lance un sort « Voodoo » amélioré. Il gagne 1 action tandis que ses adversaires doivent se défausser d'une carte de leur main.

Effets des améliorations

Les améliorations peuvent avoir deux effets : **Téléportation** et **Piocher une carte**. Toutefois, ces effets d'amélioration ne peuvent être utilisés que si les sorts correspondants sont joués en tant qu'amélioration et non pour appliquer leur effet d'origine.
Si un joueur joue une carte dotée d'un effet d'amélioration en tant qu'amélioration, il peut utiliser ce dernier immédiatement (ou renoncer à l'utiliser).
Note : les effets d'amélioration doivent toujours être utilisés avant de lancer le sort.

Exemple :
A) Si un joueur lance Replenish pour piocher des cartes, il ne peut pas utiliser l'effet d'amélioration de ce sort.
B) Si un joueur joue Replenish en tant qu'amélioration, il peut placer son mage sur une case inoccupée de la tour avant de lancer son sort (Lightning Bolt dans ce cas).

Teleportation :

Le joueur déplace son mage sur n'importe quelle case vide de la tour.

N'oubliez pas : *lorsqu'un mage utilise Téléportation, il change de quartier et ne peut plus lancer ses sorts sur les mêmes créatures.*

Exemple : le joueur rouge utilise l'effet d'amélioration de Replenish et téléporte son mage sur la case 3 de la tour. Il inflige ensuite 2 dégâts au gobelin, qui est vaincu.

Piocher une carte :

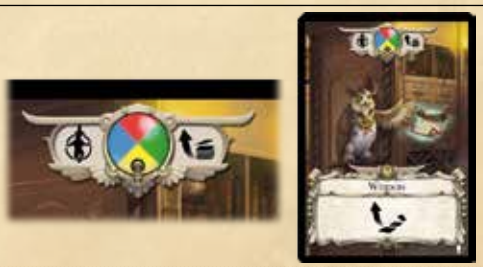
Le joueur pioche une carte de sa défausse personnage pour l'ajouter à sa main.

Exemple : le joueur vert utilise l'amélioration Piocher une carte et pioche un Spell Book (Grimoire). Il le joue immédiatement en tant qu'amélioration, et fait passer les dégâts de sa Fireball (Boule de feu) de 3 à 5.

Teleportation et/ou Piocher une carte (Wisdom):

Le joueur peut se téléporter et/ou piocher une carte.

Astuce : il peut s'avérer judicieux de jouer une carte uniquement pour son effet d'amélioration, même si le joueur n'utilise pas le surcroît d'énergie magique qu'elle lui confère.



Fin du jeu et score

Dès qu'au moins 4 quartiers sont complètement vides de pions Créature, la partie s'achève. On termine cependant le round de jeu en cours.

On calcule alors le score final. Pour faciliter cette opération, utilisez la jauge de score.

Chaque joueur marque des points de victoire (PV) pour :

Les créatures vaincues

Le nombre de créatures vaincues de chaque type est multiplié par la valeur correspondante du compteur de créatures.

5 x 1 = 5 PV | *2 x 2 = 4 PV* | *1 x 4 = 4 PV* | *3 x 5 = 15 PV* | *1 x 5 = 5 PV* | *2 x 7 = 14 PV*

Exemple : le joueur totalise 47 points pour les créatures qu'il a vaincues.

Sorts de Soutien

Chaque carte Sort de Soutien rapporte 2 points à son propriétaire.

Le joueur marque 8 points pour les sorts de Soutien de son paquet.

Cartes Poison

Chaque carte Poison réduit de 2 points le total de points de son propriétaire.

Note : le fonctionnement des cartes Poison est expliqué dans la section « pouvoirs bonus ».

Le joueur doit retirer 4 points à son total, qui s'élève donc à 51 points au final.

Le joueur qui totalise le plus de points remporte la partie et reçoit le titre d'Archimage.

En cas d'égalité, les joueurs ex aequo se partagent la victoire.

© Copyright 2014 Queen Games, D-53842 Troisdorf, Germany. All rights reserved

Orcs Orcs Orcs

Supplément

Pouvoirs bonus

Piocher un sort supplémentaire :

Pendant la **3. Piocher de nouveaux sorts** de son tour, le joueur pioche toujours 5 cartes pour remplir sa main au lieu de 4.

Règles immuables :

Le joueur ignore les changements de règles imposés par les cartes Destin.

Changement de main :

Au prix d'une action, le joueur peut retirer une des cartes de sa main du jeu, une fois, pendant son tour. La carte est rangée dans la boîte de jeu.

Note : ce pouvoir bonus permet de se débarrasser des cartes Poison et/ou de se concentrer sur 2 ou 3 types de magie.

Action supplémentaire :

Désormais, le joueur dispose de 3 actions pendant son tour au lieu de 2.

Pas de perte de créatures :

Le joueur ne perd pas un de ses créatures vaincus si un créature arrive à la tour par le quartier qu'occupe son mage.

Poison :

En tant qu'action, le joueur peut prendre une carte Poison du paquet placé sur le plateau et la mettre dans la défausse d'un de ses adversaires. Une fois que le paquet de cartes Poison est épuisé, cette action n'est plus disponible. Elle ne peut être utilisée qu'une fois par tour.
Les cartes Poison encombrent la pioche de l'adversaire et réduisent ainsi son efficacité. Les cartes Poison n'ont aucun effet et ne peuvent pas être jouées en tant qu'améliorations.

Règles spéciales des cartes Destin

+1 point de vie aux Créatures :

Chaque créature dispose de 1 point de vie supplémentaire.

Pas d'étude :

Aucun nouveau sort ne peut être obtenu (pris sur le panneau d'affichage).

Pas de téléportation :

Les mages ne peuvent pas changer de position dans la tour.

Pas de pouvoirs bonus :

Les pouvoirs bonus sont ignorés.

3 sorts :

Quand il pioche de nouveaux sorts (**3. Piocher de nouveaux sorts**), chaque joueur ne peut en prendre que 3.

Si un joueur a le pouvoir bonus « **Piocher un sort supplémentaire** », il peut piocher 4 cartes.

Échange de sorts :

Toutes les cartes Sort de la palette sont mélangées à leur pioche et on forme une nouvelle palette.

Les mages expérimentés qui maîtrisent le jeu de base peuvent passer aux deux modules d'extension : « **Mission secrètes** » et « **Actions bonus** ». Tous deux offrent de nouveaux défis et permettent de varier la lutte contre les peaux vertes !

Module : Missions secrètes

Changements pendant la mise en place

Mélangez les 8 cartes Mission secrète et distribuez-en 2 à chaque joueur. Chacun doit alors choisir une des 2 Missions secrètes, qu'il garde face cachée près de son tableau de chasse. Remettez les autres cartes Mission secrète dans la boîte sans les regarder.

Changements en fin de jeu et dans les scores

La réussite des Missions secrètes rapporte des points supplémentaires aux joueurs en fin de partie.

Créatures faibles :

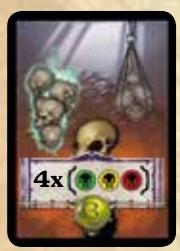
2 points pour chaque paire de créatures faibles vaincues.

Créatures fortes :

3 points pour chaque paire de créatures fortes vaincues.

Créatures puissantes :

2 points pour chaque créature puissante vaincue.



Beau tableau de chasse :

3 points pour chaque groupe de 4 créatures, quelle que soit leur taille.

Ensembles :

3 points pour chaque ensemble composé d'une créature faible, d'une forte et d'une puissante.

Pouvoirs bonus :

2 points pour chaque pouvoir bonus que le joueur a obtenu.

Maximum :

le joueur remporte 3 points chaque fois qu'il a vaincu plus de créatures d'un type que tous les autres joueurs. En cas d'égalité, les joueurs ex aequo marquent chacun 3 points.

Sorts :

3 points pour chaque paire de cartes Sort nouvelles apprises.

Module : Actions bonus

Changements pendant la mise en place

Tous les joueurs utilisent le verso de leurs tableaux de chasse. Les actions bonus sont indiquées sous les cœurs des créatures.

Changements pendant la partie

Chaque fois qu'un joueur a vaincu un créature, il peut effectuer immédiatement l'action bonus correspondante (mais il peut également y renoncer). Si le joueur triomphe de plusieurs créatures en une seule action, il peut effectuer les actions bonus correspondantes dans l'ordre de son choix.

Piocher une carte :

Le joueur pioche une carte dans sa pioche personnelle.

1 action :

Le joueur peut effectuer une action supplémentaire pendant son tour.

Défausse commune :

Tous les autres joueurs doivent prendre une carte de leur main et la mettre dans leur défausse personnelle.

L'effet ne s'applique qu'aux joueurs ayant plus de 3 cartes en main.

Énergie magique :

Le joueur gagne 1 point d'énergie magique de son choix pour sa prochaine action du tour. S'il ne l'utilise pas, ce point est perdu.

© Copyright 2014 Queen Games, D-53842 Troisdorf, Germany. All rights reserved

Orcs Orcs Orcs
Reinforcements
– Expansion 1 –

Module : nouvelles cartes Destin

Nouveau matériel

• **19 cartes Destin**

Changements dans la mise en place

Mélangez les 19 nouvelles cartes Destin et placez le paquet obtenu sur l'emplacement réservé à cet effet sur le plateau. Vous n'aurez pas besoin des 15 cartes Destin du jeu de base, que vous pouvez replacer dans la boîte.

Changements Règles du jeu

Un joueur ne peut lancer de sorts d'Attaque que sur les créatures situées sur le front du quartier auquel son mage fait face.

Le front d'un quartier est la première section contenant au moins une créature, en partant de la tour.

Exemple : le joueur vert ne peut attaquer que le cavalier orque qui se situe sur le front du quartier. Une fois qu'il l'aura vaincu, il pourra s'en prendre au gobelin ou au golem de lave.

Note : vous pouvez lancer « Lightning Bolt (Éclair) » sur n'importe quel quartier, mais seules les créatures du front seront affectées. « Ice Storm (Blizzard) » et « Earthquake (Séisme) » ne peuvent viser que le front.

Exemple : le joueur vert lance son Eclair (Lighting Bolt) sur le quartier 5. Il ne peut attaquer que l'orque, car c'est la seule créature située sur le front.

Exemple : le joueur vert lance son Earthquake (Séisme) amélioré sur le front, et triomphe de 3 gobelins et d'un orque.

Retourner une carte Destin

La première carte de Destin de la pioche est révélée et placée dans la case de carte Destin.

Le haut de la carte Destin indique à partir de quels quartiers et anneaux les créatures se déplacent. Le bas précise les éventuels changements de règles pour le round en cours.

Haut de la carte :

Les nombres en rouge indiquent les quartiers dont les créatures se déplacent.

Les créatures des sections indiquées en rouge sur les quartiers spécifiés se déplacent d'un cran en direction de la tour. Si plusieurs sections sont indiquées, les créatures se déplacent l'une après l'autre en commençant par celles qui sont les plus proches du centre, et en continuant vers l'extérieur.

Exemple : ici, toutes les créatures situées dans la section médiane des quartiers 3 et 4 progressent d'une section vers la tour.

Toute créature qui atteint la tour est retirée du plateau et on ajuste le compteur correspondant en conséquence : pour chaque créature qui arrive à la tour, le compteur de sa catégorie recule de 1 case. Un compteur ne peut plus reculer s'il a déjà atteint la case 1.

Si le mage d'un joueur se trouve dans le quartier par lequel une créature est arrivée dans la tour, il perd une des créatures de cette catégorie qu'il avait déjà vaincue : celle-ci retourne dans la boîte. Si le joueur n'a encore vaincu aucune créature de ce type, rien ne se passe.

Bas de la carte :

Cette règle spéciale s'applique à tous les joueurs pendant ce round. S'il n'y a pas de texte, c'est tout simplement qu'aucune règle spéciale ne s'applique pendant ce round. Tous les changements de règles sont expliqués dans le supplément du jeu de base.

Module : Terrain

Nouveau matériel

• **9 tuiles de terrain** – 3x végétation, 3x pierres et 3x route

Changements dans la mise en place

Mélangez les 9 tuiles de terrain face cachée et placez-en une au hasard sur chaque quartier, sur la section de votre choix (en prenant chaque fois une tuile de la taille adaptée). Retournez-les ensuite face visible. Les 3 tuiles restantes ne serviront pas pendant cette partie : rangez-les dans la boîte de jeu.

Note : les joueurs peuvent se mettre d'accord et placer moins de tuiles, ou les placer toutes, pendant la mise en place.

Changements de règles

Quand des créatures se trouvent sur une tuile de terrain, les changements suivants s'appliquent, en fonction du terrain en question.

Végétation

Toute créature placée sur de la végétation perd automatiquement un point de vie, ce qui la rend plus facile à vaincre. Dès que la créature quitte la tuile de végétation, ses points de vie reviennent cependant à la normale.

Exemple : tant que le cavalier orque demeure sur la végétation, il a 2 points de vie au lieu de 3.

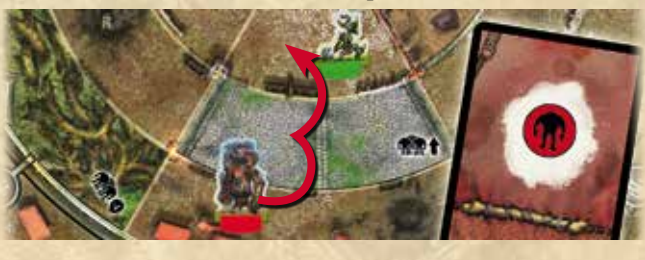
Pierres

Toute créature placée sur des pierres gagne automatiquement un point de vie, ce qui la rend plus difficile à vaincre. Dès que la créature quitte la tuile de pierres, ses points de vie reviennent cependant à la normale.

Exemple : tant que le gobelin demeure sur les pierres, il a 3 points de vie au lieu de 2.

Route

Les créatures ne s'arrêtent pas sur ce terrain. Si elles arrivent dessus, elles se déplacent d'un cran supplémentaire en direction de la tour. Quand une créature entre sur une tuile de route placée sur l'anneau intérieur, elle arrive donc immédiatement à la tour (elle est retirée du jeu et on ajuste le compteur de créatures en conséquence).



Exemple : le golem de lave avance de 2 sections, car il ne s'arrête pas sur la route.

Module : Renforts

Nouveau matériel

• **36 pions Créature & 36 socles**

16x Crocovolant

12x Crapaud Couveur

8x Bombardier

• **36 marqueurs Créature**

16x vert *12x jaune* *8x rouge*

• **12 Tuiles Bébé crapaud**

verso *recto*

• **12 tuiles Trophée**

4x Crocovolant, 4x Crapaud Couveur, 4x Bombardier

• **3 Compteurs de créature**

Changements dans la mise en place

Au début du jeu, les joueurs doivent se mettre d'accord sur les nouveaux types de créatures qu'ils veulent inclure. Ils peuvent les prendre tous ou ne se servir que de certains d'entre eux.

Pour chaque nouveau type de créature, procédez aux changements suivants :

1. Les joueurs doivent retirer un type de créature du jeu de base pour le remplacer par le nouveau.

2. Retirez les marqueurs Créatures appropriés du jeu pour les remplacer par les nouveaux.

Si vous jouez avec le Crapaud Couveur, vous devez mélanger les tuiles Bébé Crapaud, recto visible, et les garder près du plateau.

3. Donnez à chaque joueur une tuile Trophée de la nouvelle créature, à poser sur son tableau de chasse à l'emplacement où figurait le créature qui a été retirée.

Note : vous pouvez ajouter le Crocovolant à n'importe quelle partie. Nous vous recommandons cependant de n'utiliser le Crapaud Couveur et le Bombardier que si vous jouez avec le module « Actions bonus ».

4. Finalement, placez le compteur de créature sur le tableau de chasse, par-dessus le portrait de celui qui a été retiré.

Changements de règles

Toutes les nouvelles créatures confèrent les mêmes pouvoirs bonus que celles qu'elles remplacent, mais leurs points de vie et leurs actions bonus diffèrent.

Crocovolant

Ses 3 points de vie le rendent bien plus robuste que ses congénères ordinaires.

Crapaud Couveur

Quand cette créature est vaincue, le joueur prend une tuile Bébé Crapaud et la pose sur la case où elle se trouvait.

Si un joueur inflige 1 point de dégâts à cette tuile, il la prend et la place près de son tableau de chasse, recto visible.

Chaque bébé crapaud confère une capacité spéciale au joueur, qui pourra l'utiliser durant son tour, mais une seule fois :

Piocher 1 carte : le joueur pioche une carte dans sa pioche personnelle.

1 action : le joueur peut effectuer une action supplémentaire pendant son tour.

1 point d'énergie magique : le joueur gagne 1 point de l'énergie magique de son choix pour sa prochaine action durant son tour. S'il ne l'utilise pas, ce point d'énergie est perdu.

-1 point de vie : pendant son tour, le joueur réduit de 1 le nombre de points de vie de la créature de son choix.

Bombardier

Quand un bombardier est vaincu, toutes les créatures situées sur la même case subissent 1 point de dégâts.

QUEEN GAMES

© Copyright 2014 Queen Games, D-53842 Troisdorf, Germany. All rights reserved